

L'art fait par les machines, pour les machines

Biennale internationale d'art numérique, du 3 juin au 3 juillet 2016, Montréal

24 juin 2016

Pour sa troisième édition, la Biennale internationale d'art numérique de Montréal – ou BIAN – a investi l'Arsenal. Initiée par Alain Thibault, qui en est aussi le directeur artistique, elle fédère une nouvelle fois de nombreux événements. Cette année, à travers sa thématique « Automata », cette troisième édition nous incite à reconsidérer un art « fait par les machines » et/ou « pour les machines ».

ADC/DAC

C'est avec ses événements satellites que la BIAN a débuté en avril dernier alors que d'autres la clôtureront en août prochain. Citons l'exposition *ADC/DAC* de la galerie Diagonal dans le quartier montréalais du Mile-End. Comme l'indique son titre, il y est question de conversion de l'analogique au numérique et *vice versa*, donc de ce monde de « l'entre-deux » qui nous est aujourd'hui si familier. Phillip David Stearns y présente notamment une série de tapisseries, *Vestigial Data*, produites sur des métiers à tisser de type Jacquard à commande numérique. Il est intéressant de remarquer ici que cette même machine – initialement conçue par Joseph Marie Jacquard en 1801 – pouvait être contrôlée à l'aide de cartes perforées. Ce qui en fait l'un des ancêtres de nos ordinateurs. Quant aux images que représentent les tapisseries, elles proviennent de fichiers que l'artiste newyorkais a récupérés sur sa propre machine suite à un *crash*. Après les avoir traités au travers d'algorithmes, il les recycle dans le contexte artistique d'un *white cube*. Au-delà de son esthétique *glitch* – le glitch désignant une défaillance électronique ou électrique –, l'œuvre est donc la conséquence du passage automatisé d'un état à l'autre et de machine en machine.

À L'ARSENAL

L'exposition *Automata* de l'Arsenal constitue l'événement principal de cette BIAN. Au centre de la plus grande des deux salles d'exposition, il y a sept portraits composés de plusieurs milliers de fragments de rouge, vert et bleu, dans l'attente de leur inéluctable destruction. Ce sont les portraits de celles et ceux qui ont fait l'histoire du numérique, à commencer par Charles Babbage. Rappelons que ce dernier, en 1834, a eu l'idée d'intégrer des cartes du métier Jacquard dans une machine « à calculer » qui, au fil du temps, allait devenir l'ordinateur. Réalisées par l'artiste colombien Paolo Almarío, les mosaïques d'images de cette série intitulée *dyforme* sont en papier, bien que, dans le détail, elles nous évoquent davantage les affichages RVB de nos écrans. Il s'agit donc, ici encore, de l'expression du passage d'un état à l'autre. D'autant que le mécanisme qui a été placé derrière ces portraits les détruit méticuleusement, en éjectant un à un les fragments d'images – ou pixels de papier – qui les composent.

Le sol, à la fin de l'exposition, sera jonché de fragments des portraits de ces inventeurs à l'origine du médium numérique, médium que l'art contemporain se doit de reconsidérer au fil de ses mutations.

DU PRÉ-CINÉMA

La présentation d'œuvres à caractère numérique revient souvent à questionner les médias dont les technologies accélèrent les transformations. C'est le cas avec l'installation cinématographique *Man at Work* de l'artiste français Julien Maire. Celui-ci a modélisé une à une les poses clés du sujet de sa boucle d'animation : un terrassier. Mais il a aussi imprimé ses mêmes modèles tridimensionnels avant de les projeter au travers d'une installation quelque peu *low tech*. La fréquence des images de cet homme au travail nous renvoie à celle du pré-cinéma alors que le procédé de fabrication est des plus « innovant ». Les reflets de ce cinéma en relief n'ont rien à envier à ceux des plus puissants moteurs de rendu de l'industrie des effets visuels. Les profondeurs de champ sont d'une qualité comparable à celles que l'on obtient avec les objectifs professionnels. Car la profondeur n'est pas simulée, mais bien réelle. Il y a, dans les va-et-vient de cet acteur virtuel, l'expression d'une étrangeté tenant de cette mixité des médias comme de leurs origines historiques, mixité qui ne nuit aucunement à l'unité de style de cette boucle d'animation résolument contemporaine.

UN ART CONCEPTUEL

Parce qu'il est américain et qu'il a toujours été inspiré par les cultures populaires comme le jeu vidéo, Cory Arcangel a souvent été qualifié d'artiste pop à l'ère du numérique, bien que la pièce qu'il présente à l'Arsenal ait davantage à voir avec la peinture abstraite. Cette dernière appartient en fait à la série des *Photoshop Gradient Demonstrations*, série dont les titres « à rallonge » nous donnent les recettes des œuvres, pour ne pas dire les algorithmes, mais en langage « naturel ». Il y est question de l'application Photoshop et de sa version « CS ». Les titres de cette même série indiquent aussi les largeurs et hauteurs des fichiers, tout comme la position du curseur et le type de dégradé à utiliser. C'est ainsi que tous, ou presque, nous pouvons « refaire » l'œuvre dont il est question « à la maison » alors que, sur le site de vente en ligne d'Artsy, de tels tirages en C-Print peuvent dépasser les deux cent mille dollars. L'intérêt de telles œuvres, qui ne sont pas sans flatter le regard des spectateurs, réside donc dans leurs titres, réappropriable par chacun. Certains y verront une révérence au logiciel leader en matière de traitement d'images, d'autres y déceleront une critique du marché de l'art !

L'ART DE LA GUERRE

La pièce de l'artiste français Jean-Benoît Lallemand se livre elle aussi par son titre : *USDrone Strikes, Yemen*. Et c'est heureux car la toile, tendue sur son châssis grand format, nous apparaît d'abord comme simplement écrite. Tout comme dans l'atelier du peintre, dans l'attente d'une quelconque gestualité. Mais rien ne se passe, si ce n'est quelques micros mouvements à sa surface, aussi furtifs que des frappes de drones dans les guerres délocalisées. Car c'est de cela dont il s'agit. Ces mécanismes derrière la toile reproduisent l'effroyable, ici et là, si furtivement. Il y a la carte d'un territoire sous la surface du support. Des mécanismes de ces frappes « chirurgicales » en eux-mêmes – pour reprendre un qualificatif propre à la première guerre du Golfe – on ignore tout. Les militaires, dont nous savons si peu de choses, affectionnent eux aussi tout particulièrement ces technologies allant de la simulation au contrôle, en passant par la localisation. Ce sont ces mêmes technologies qui, par la suite, intéressent les artistes de leur temps alors que les guerres, entre autres batailles, ponctuent l'histoire de l'art. Mais comment les représenter à l'ère

des grandes peurs de l'invisible, si ce n'est au travers des technologies qui les symbolisent parfaitement ?

DU PROCESS

On trouve également à l'Arsenal une œuvre de petite taille de Pe Lang, *Positioning systems VI - Falling Objects*, que le visiteur pressé pourrait manquer, d'autant que celle-ci est immobile malgré l'apparence de ses mécanismes. Elle ne s'active en effet qu'une ou deux fois par jour, le temps d'aligner parfaitement des gouttes d'eau sur un support dont la texture est hydrophobique (il repousse l'eau). Ainsi, les gouttes forment de minuscules sphères qui n'attendent que l'évaporation qui s'effectue, en moyenne, en une demi-journée. Il s'agit donc d'un *process* dont il ne reste rien et que seule une photographie scientifique serait à même de pérenniser. C'est un tout induisant la machine, son programme, un matériau et son support. L'artiste crée comme une performance qui se déroule sans lui. L'automate n'a nul autre besoin que d'être alimenté en eau et en électricité pour performer, si ce n'est de temps. D'un temps élastique qui s'étire selon les conditions de sa monstration. Ce même robot nous apparaît comme extirpé du monde industriel où ses semblables sont au labeur. Décontextualisé, il n'exprime plus ici que la vacuité de sa tâche que lentement le temps efface.

RÉACTIVATIONS

Le soir venu, les performances du festival Elektra se succèdent, à commencer par celle de l'artiste sud-africaine Nelmarie du Preez intitulée *To Stab*, performance qui lui a été inspirée par Marina Abramović, elle-même connue pour ce type d'interventions, seule ou accompagnée d'Ulay. Mais cette fois c'est une machine, un bras robotisé armé d'un couteau, qui fait face à l'artiste : elle pose ses mains, écarte les doigts et le public, déjà, imagine la suite. Dans sa performance historique *Rest Energy*, Marina Abramović a confiance en Ulay lorsqu'elle tend l'arc dont il tient la flèche, d'où la tension dramatique de la scène. Lorsque Nelmarie du Preez réactive cette même performance, c'est à un bras robotisé qu'elle s'offre. Après plus d'une trentaine d'années, il est encore question de confiance. On se projette d'ailleurs aisément dans cette situation tant nous accordons, au quotidien, notre confiance à des systèmes ou dispositifs dont nous savons pourtant si peu de choses. Sa performance *To Rely* symbolise parfaitement le propos d'Alain Thibault qui, depuis les débuts du festival Elektra il y a seize ans, compte sur le « coefficient d'art » – concept emprunté à Marcel Duchamp – des médias numériques.

Dominique Moulon